# ST FORUM 2/92

MIESIĘCZNIK UŻYTKOWNIKÓW ATARI ST/STE

DODATEK DO "TAJEMNIC ATARI"


## Drodzy Użytkownicy!

Oddajemy Wam do rąk drugi numer naszego pisma. Mamy nadzieję, że wybaczycie nam pewne niedociągnięcia z poprzedniego numeru – staramy się na bieżąco korygować błędy, by uczynić ST FORUM atrakcyjnym zarówno pod względem treści, jak i szaty graficznej. W niniejszym numerze zachowaliśmy jeszcze objętość – osiem stron, jednak postanowiliśmy ją efektywniej wykorzystać. "Upakowaliśmy" nieco więcej materiału utrzymując nie zmienioną cenę (papier też kosztuje !).

Do redakcji zaczęły napływać pierwsze listy – dziękujemy za nie serdecznie ! Piszcie, czekamy na Wasze opinie i sugestie. Mile widziane będą również próbki własnej twórczości – na autorów czekają oczywiście honoraria.

Tymczasem zapraszamy do lektury.

Redakcja

# ATARI W STUDIU NAGRANIOWYM

DANIEL KLECZYŃSKI

**Przeciwnicy komputerów ATARI ST często przytaczają argument, że komputer ten nie wytrzymuje porównania z konkurencją (głównie PC AT), i że nadaje się tylko do zastosowań domowych. Jest jednak taka dziedzina, gdzie ST niepodzielnie króluje i - jak na razie - nie zamierza tej władzy nikomu oddać. Otóż większość studiów nagraniowych uczyniła z tej maszyny serce swojego systemu...**

Brzmi jak reklamowy slogan? Łatwo sprawdzić. Wystarczy sięgnąć po dowolny numer sztandarowego brytyjskiego tygodnika muzycznego "Melody Maker". Kilka ostatnich stron poświęcone jest ogłoszeniom, i tam właśnie, w rubryce RECORDING STUDIOS znaleźć można kilkadziesiąt adresów popartych wykazami będącego na wyposażeniu sprzętu. Przeważająca większość legitymuje się 1040-stką i programem Steinberg Cubase bądź C-Lab Notator (te dwa rywalizujące pakiety wydają się występować w równych proporcjach). Przyjrzyjmy się zatem jaką rolę spełnia w profesjonalnym studiu ATARI.

## Zacznijmy od sprzętu,

który różni się od przedstawionego miesiąc temu zestawu domowego przede wszystkim tym ,że jest bardziej rozbudo-

*ciąg dalszy na str. 8*


MIDI... ...strona 1

NEWS... ...strona 2

POCZĄTKI... ...strona 3

GRY... ...strona 4

EDYTORY... ...strona 6



ST FORUM - miesięcznik użytkowników ATARI ST/STE
ukazuje się jako dodatek do "TAJEMNIC ATARI"
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. (Rzeszów) 374-71 wew. 250, 282
redagują: Daniel Kleczyński, Maciej Żurawski

# NEWS

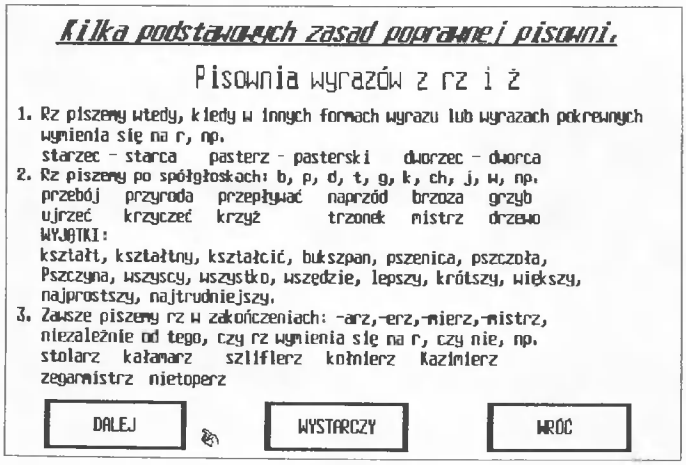
Producent Calamusa, Firma DMC, która do niedawna była jednym z najzacieklejszych wrogów PostScriptu, postanowiła dać za wygraną i uznać obowiązujący standard. W fazie testów znajduje się moduł do Calamusa SL, pozwalający na stosowanie tego języka do współpracy z naświetlarkami i drukarkami laserowymi. Planowany jest także moduł służący do dobierania kolorów wg. systemu Focollone, który - jak zapewnia DMC - jest dokładniejszy od powszechnie stosowanego Pantone.

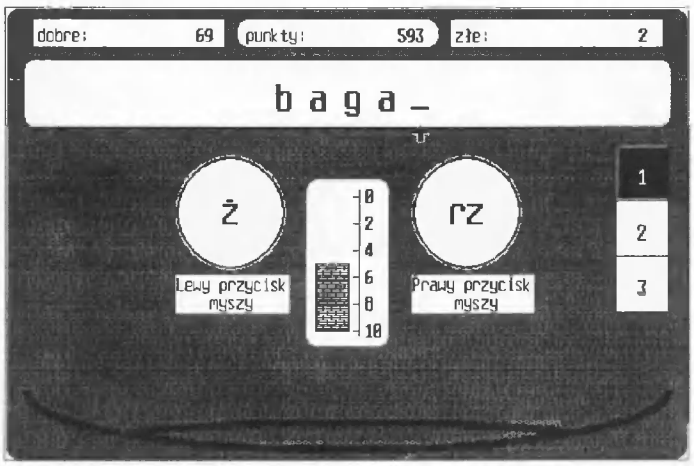
DMC wprowadza również nową, kolorową wersję wektorowego programu graficznego Outline Art, która zastąpić ma swą wysłużoną czarno-białą poprzedniczkę.

Po sprzętowych emulatorach PC na ST przyszedł czas na odmianę: amerykańska firma Branch Always Software oferuje ST w formie... karty do PeCeta. "Gemulator" zapewnia prawie całkowitą zgodność sprzętową, ma zresztą miejsce na dwa zestawy Atari ROM - można jednocześnie zainstalować TOS 1.6 i 2.06. Karta współpracuje z AT 386 i 486.

Firma STEINBERG wypuściła na rynek pakiet Cubase Audio, będący połączeniem sekwencera MIDI i samplera rejestrującego bezpośrednio na twardym dysku. Program, przeznaczony dla komputerów Macintosh, pozwala na ujęcie ścieżek MIDI i audio w jednym oknie edycyjnym. Te drugie mogą być zresztą traktowane identycznie jak pierwsze: dowolne fragmenty można przesuwać, obcinać, kopiować, powielać - bez zwiększania ich objętości na dysku. Liczba dostępnych kanałów audio zależna od ilości użytych kart, maksymalnie wynosi 16. Na jesień bieżącego roku STEINBERG zapowiedział wersję Cubase Audio dla komputerów ATARI.

# ST ortografia



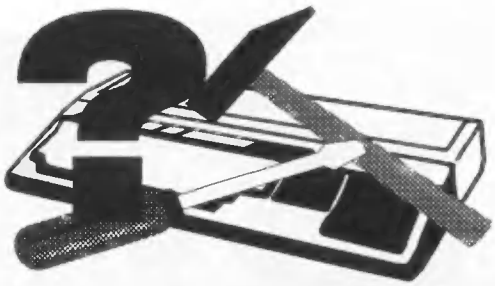




Nasz rynek oprogramowania zdominowany jest przez zachodnie, głównie niemieckie produkty. Polscy programiści ograniczają się często jedynie do "lokalizacji", polegającej na wymianie helpów i przetłumaczeniu napisów w oknach dialogowych. Z tym większą więc radością należy odnotować każdy przejaw samodzielności rodzimych "atarystów".

Znana doskonale ze sprzedaży komputerów ATARI wrocławska firma Atar rozprowadza program pod nazwą "ST ortografia". Jego zaletą jest możliwośc uruchamiania zarówno na kolorowym, jak i monochromatycznym monitorze. "Ortografia" składa się z dwóch części: pierwsza to samouczek, gdzie na prędce można pogłębić swoje wiadomości, drugą zaś jest test znajomości zasad pisowni. Na ekranie wyświetlany jest wyraz z luką w miejscu budzącym zazwyczaj wiele wątpliwości (np. ł—żko). Komputer podsuwa dwie możliwe odpowiewdzi, a zadaniem testowanego jest jak najszybsze wybranie właściwej (prawym lub lewym przyciskiem myszy). Punktowane są nie tylko dobre odpowiedzi, ale także czas namysłu. Dostępne są trzy poziomy trudności, choć trzeba przyznać, że nawet trzeci wydaje się być dla przeciętnego człowieka... zbyt łatwy. Dojście do pewnej wprawy - w teście, prócz wiedzy wymagany jest także refleks - powoduje, że dalsza zabawa przestaje emocjonować i zaczyna zwyczajnie nużyć. Pozostaje mieć nadzieję, że w następnych wersjach programu zostaną wprowadzone pewne utrudnienia i urozmaicenia (grafika...).

"Ortografia" opakowana jest estetycznie, choć nader skromnie - niepozorna okładka, brak drukowanej instrukcji bądź wprowadzenia. Na kopercie znaleźć można jednak informacje, że firma Atar na tym nie poprzestaje i zapowiada kolejne programy edukacyjne i użytkowe. Czekamy z niecierpliwością. □

MACIEJ
ŻURAWSKI



# POCZĄTKI CZĘŚĆ II - AKCESORIA

W tym odcinku kilka słów o programikach ACC. Te bardzo pożyteczne w niektórych sytuacjach programy często są niedoceniane przez potencjalnych użytkowników. Często bywa tak dlatego, że nie zawsze wiadomo, do czego konkretny program może się przydać. Dzisiaj krótka charakterystyka paru akcesoriów. Zaczynamy od bardzo znanego (bo rozprowadzanego na dyskietkach firmowych razem z komputerem)

## Control Panel,

ale tym razem w nieco zmodyfikowanej wersji nazwanej NEWCONT (New Country). Cała różnica polega na tym, że zmieniono sposób podawania daty MM:DD:YY a nie DD:MM:YY, a poza tym zgłasza się on jako XCONTROL. Pozostałe funkcje, takie jak ustawianie czułości klawiatury, myszy, kolorów systemowych, włączanie i wyłączanie sygnałów dźwiękowych, rozwiązane są tak samo, jak w przypadku pierwowzoru. Zupełnie inaczej prezentuje się za to

## Control Panel ++

gdyż jest to całkowicie nowy produkt, z dużą ilością pożytecznych opcji. Tradycyjnie mamy tu ustawianie parametrów systemu (klawiatura, mysz, itd), ale podane w smakowitej formie za pomocą sensownych piktogramów. Oprócz tego parę nowości, które łatwo docenić, gdy stanęło się kiedyś przed koniecznością przeglądania dużej ilości zbiorów tekstowych, na dodatek z potrzebą drukowania niektórych z nich na drukarce. Opcja *Print* zapewnia przeglądanie zbiorów na ekranie, i oczywiście, ich druk. Oprócz tego mamy do dyspozycji statystykę pamięci (free ram), zegar umieszczany w osobnym oknie, ustawianie parametrów złącza RS 232, formatowanie dyskietek (i to nie tylko na 720 kB), zmianę kolorów ekranu i różne wyświetlanie kursora. Ciekawą właściwością tego panelu jest instalowanie ramdysku podczas uruchamiania systemu. Dzięki temu można zapomnieć o innych programach robiących to samo. Na koniec jeszcze ciekawostka: można wybierać w nim między zimnym a ciepłym startem systemu, a wszystko to dzieje się programowo!

Jeśli opisuję programy ułatwiające pracę w systemie TOS, to nie może zabraknąć tu świetnego akcesorium od *Antica* nazwanego

## CRYSTAL,

nomen omen, z jasnym i przejrzystym opisem swoich możliwości. Czego tam nie ma? Właściwie wszystkie opcje GZYMSU i parę dodatkowych modyfikacji sprawiają, że można za pomocą tego programu sprawnie zbiory kopiować (Copy), przenosić (Move), zmieniać nazwy (Rename), tworzyć i kasować katalogi, formatować dyskietki. I wszystko to np. korzystając z edytora tekstu. Takie "ulepszanie" systemu operacyjnego zaowocowało całą masą programów właśnie w tym stylu. I jest z czego wybierać. Wydaje mi się, że jest to jednak jeden z lepszych produktów tego typu. Choćby z tego względu, że zawiera wszystkie opcje TOS. Niektóre programy usprawniają np. formatowanie, i tak jest w przypadku akcesorium

## FAST FORMAT,

które jest rewelacyjnym narzędziem w przypadku konieczności przygotowania dużej liczby dyskietek. Można z jego pomocą otrzymać sformatowaną dyskietkę już po 18s! (720 kB). Można też formatowoać jednostronnie (ten sam czas), albo nieco "dokładniej" dwustronnie w 35 s. Trzeba przyznać, że twórcy ostrzegają przed używaniem niepewnych dyskietek, gdyż formatowanie przebiega bez weryfikacji. Ja natomiast ostrzegam przed zbyt beztroskim podchodzeniem do tego programu: wybranie opcji Format jest jednoznaczne z rozpoczęciem tego procesu, bez żadnego czekania na powtórne zezwolenie. Przy odrobinie nieuwagi można po 18 s stwierdzić, że straciliśmy właśnie dane z dyskietki tkwiącej w napędzie. Jeśli mowa o szybkości, to aby ulepszyć transmisję danych z dyskietek można zastosować

## SPEED TOS,

który, jak zaznaczono w opisie, przyspiesza operacje dyskowe - takie jak czytanie, zapisywanie, formatowanie - blisko dwukrotnie. Niestety, pomiary wykazały, że nie jest on tak skuteczny. Być może użytkownicy starszych wersji TOSu mogliby powiedzieć więcej na ten temat. Ja nie waham się przed stwierdzeniem, że ten program nie przyspiesza żadnych operacji.

Oprócz programów usprawniających coś, dużo jest takich, które oferują zupełnie nowe możliwości (i takich programów jest większość). Weźmy na przykład

## TINY TOOL EDITOR,

czyli mały edytor do podglądania pamięci, dyskietek. Zamiast stosowania "normalnego" edytora w stylu *Disk Doctora* (zresztą bardzo dobrego), można użyć akcesorium o nieco mniejszych możliwościach, ale spełniające podstawowe wymagania takie jak podgląd sektora, czy komórki pamięci o określonym adresie. Da się także z jego pomocą zmienić dane tam zawarte i zapisać je. W przypadku pracy z dyskietką mamy do wyboru dwa tryby. W pierwszym można wskazywać dowolny sektor na dysku (i to bywa denerwujące), a w drugim można przeglądać konkretne zbiory (tak często jest wygodniej). Tiny Tool można nazwać najprostszym narzędziem do prac dyskowych.

Z kolei

## RAM FREE

nie robi nic poza tym, że pokazuje dostępną liczbę wolnych komórek pamięci RAM. Często spotyka się tę funkcję w innych, bardziej skomplikowanych programach (CP++) i wtedy stosowanie Ram Free mija się z celem.

I wreszcie

## ART GALLERY,

program, który umożliwia przeglądanie grafiki w najczęściej spotykanych formatach: Degas, Neochrome, TNY. Jako przeglądarki można użyć jakiegoś programu graficznego, ale nie zawsze jest to wygodne - wtedy może się okazać, że wystarczy Art Gallery. □

Jest to jedna z ładniej szych gier, w jaką udało mi się grać. Rozpoczyna ją wprowadzające w odpowiedni klimat intro - bohaterski wojownik po wygranej bitwie zostaje zaczarowany przez złego czarodzieja. Teraz czeka go niebezpieczna i pełna przygód wędrówka, której celem jest przełamanie ciążącego na nim zaklęcia. Wyprawa zaczyna się w lesie, gdzie gracz musi stoczyć liczne pojedynki z paskudnym, wojowniczmi krasnoludami i skrzatami, wyciąć w pień jadowite węże i uniknąć ataku paskudnych ptaszysk pojawiających się w najmniej pożądanych momentach. Las jest tylko jednym z etapów wędrówki, po jego przejściu przed graczem rozciąga się ponury cmentarz, po którym błąkają się straszliwe upiory, żądne krwi trolle, zaś wejścia do zamczyska, dokąd wiedzie bohatera nieubłagany los (oraz fantazja autora), strzegą przerażające demony. Nie są to jedyni wrogowie, jakich napotka gracz na swej drodze, autor wymyślił naprawdę wiele różnego rodzaju pułapek i przedziwnych stworów. Grafika robi duże wrażenie, choć "Fred" nie jest grą najnowszą. Występuje tu nie tylko bogactwo postaci, także poszczególne poziomy są zróżnicowane i niepowtarzalne. Wszystkie postacie, zarówno człekopodobne, jak i zwierzaki są znakomicie narysowane, widać tu troskę o najdrobniejsze nawet szczegóły ubioru czy uzbrojenia. Doskonała jest także ich animacja. Wszystkie postacie poruszają się w trzech planach, co daje wrażenie wchodzenia w głąb planszy. Jest to efekt bardzo ciekawy, choć przyznam szczerze, iż początkowo byłam nieco zdezorientowana i miałam pewne kłopoty z wejściem na odpowiedni plan i wykonywaniem niezbędnych tam czynności. Szybko jednak odkryłam reguły poruszania się w świecie "Freda" i nic już nie było w stanie zakłócić mi świetnej zabawy. Tych, którzy będą mieli okazję znaleźć się w tej niezwykłej krainie przestrzegam przed graniem późną nocą w ciemnym pokoju. W grze wykorzystano bowiem samplowane efekty dźwiękowe, naprawdę niesamowite, a niekiedy wręcz przerażające. Ogromne wrażenie robi słyszany po raz pierwszy śmiech demona, zaś kiedy nasz bohater traci życie, wydaje z siebie mrożący krew w żyłach, bardzo realistyczny jęk. Można w ten sposób nieźle przestraszyć rodzinę!

Na uwagę zasługuje także pojawiająca się w czołówce muzyka, znakomicie moim zdaniem dopasowana do klimatu gry. Nie jest to miła, relaksująca melodyjka - wykorzystano tu mroczne, ciężkie brzmienia, kojarzące się ze szczękiem krzyżowanych mieczy. Mimo to motyw przewodni wpada w ucho i kilka krotnie zdarzyło mi się przyłapać samą siebie na jego nieświadomym nuceniu.

Wszystkie najważniejsze elementy składające się na grę - grafika, muzyka i scenariusz zasługują w przypadku "Freda" na bardzo wysoką ocenę. To świetna i doskonale dopracowana gra, która pomimo iż nie jest najnowsza, nie robi wrażenia archaicznej i może z pewnością dostarczyć graczowi wielu mocnych i niezapomnianych wrażeń.

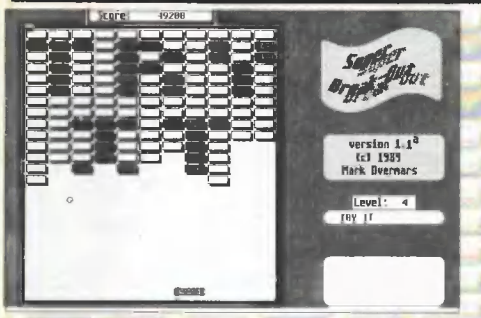
Basia

Jest to przedstawicielka popularnego i lubianego gatunku gier zręcznościowych. Zadanie gracza polega na pilotowaniu kosmicznego myśliwca nad pasem nieprzyjacielskich umocnień, zbiera on także różnobarwne kulki nazywane przez instrukcję kryształami; zgromadzenie sześciu jest warunkiem przejścia na wyższy poziom.

Scenariusz nie jest, niestety, najmocniejszą stroną tej gry - pomysł strzelania do wszystkiego, co pojawia się na ekranie został dość mocno wyeksploatowany. Pochwalić można grafikę oraz inwencję, jaką wykazał się autor rozmieściwszy w przemyślny sposób zastawione na gracza pułapki. Wszystkie poziomy wypełnione są groźnymi wyrzutniami rakiet (walka z nimi, to prawie niezawodny sposób na utratę pojazdu), oprócz tego życie "umilają" myśliwce przeciwnika, gniazda dział laserowych i bliżej nie rozpoznane instalacje naziemne. Niektóre dobrze jest zniszczyć, inne lepiej ominąć. Gracz ma do dyspozycji cztery pojazdy, walka jest więc raczej nierówna, przynajmniej do momentu zyskania jako takiej orientacji w rozmieszczeniu wrogich sił. Ważne jest także rozpoznanie położenia wspomnianych wcześniej kryształów, których zbieranie jest częścią misji. Stale zmniejszające się zapasy paliwa i amunicji można (nawet należy) uzupełniać w specjalnych tunelach - wlatuje się do nich często pod morderczym ostrzałem, trzeba także uważać u wylotu, gdyż właśnie tam bywają skierowane wyrzutnie rakiet (nieładnie, panie Autor!). Gra składa się z sześciu poziomów, po pewnym czasie - przyznam szczerze, nie najkrótszym - udało mi się dojść do czwartego, mam jednak ochotę grać dalej. To wciągająca zabawa, choć po paru godzinach staje się męcząca. Zdecydowanie nie podobała mi się dołączona do "Star Goose!" muzyka; nie tworzy żadnego klimatu i rozprasza uwagę - rzecz bardzo irytująca. Na szczęście można ją wyłączyć lub zamienić na efekty specjalne, z czego nie omieszkałem skorzystać.

Gra weszła na nasz legalny rynek niedawno, choć tak naprawdę do nowości nie należy. Prezentuje jednak znośny poziom i mimo że nie przyznałbym jej najwyższych ocen, uważam, że można się nią trochę pobawić w długie zimowe wieczory.

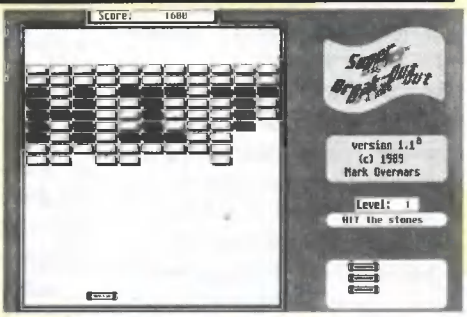
Marcin Syta




Znakomita gra zręcznościowa przeznaczona wyłącznie dla posiadaczy monochromatycznych monitorów. Stanowi ona połączenie pomysłów z takich popularnych gier jak Arkanoid, Impact czy Stone Breaker. Nazwy te są zresztą tytułami niektórych plansz.

Nie można tu mówić o szczególnie wyszukanej oprawie graficznej, jednakże poszczególne plansze prezentują się bardzo interesująco, i mają swoistą estetykę, co sprawia, że nawet "niesłychanie poważne" osoby wykorzystujące komputer wyłącznie jako narzędzie pracy mogą skusić się i spróbować odrobiny relaksu sam na sam z Super Break-outem. To naprawdę dużo dobrej i wciągającej zabawy. Plansze zróżnicowane są pod względem stopnia trudności, gdy utracimy wszystkie "życia", możemy zacząć grę od pierwszej planszy lub od momentu, do którego udało nam się dojść. Jest to doskonałe ćwiczenie refleksu i spostrzegawczości, ułatwia także uzyskanie wprawy w posługiwaniu się myszką, przy pomocy której obsługuje się grę.

Należy także wspomnieć, że Super Break-Out stanowi public domaine, jest kopiowany i rozpowszechniany całkowicie bezpłatnie. Istnieje także możliwość tworzenia sobie własnych plansz, to ciekawostka dla tych, którzy po ukończeniu gry odczuwają niedosyt




i niechętnie się z nią rozstają. Mogę jednak zapewnić, że ta gra wcale nie jest taka łatwa do ukończenia, mimo pozornej prostoty i może dostarczyć wielu godzin naprawdę niezłej zabawy.

Basia

SUPER BREAKOUT

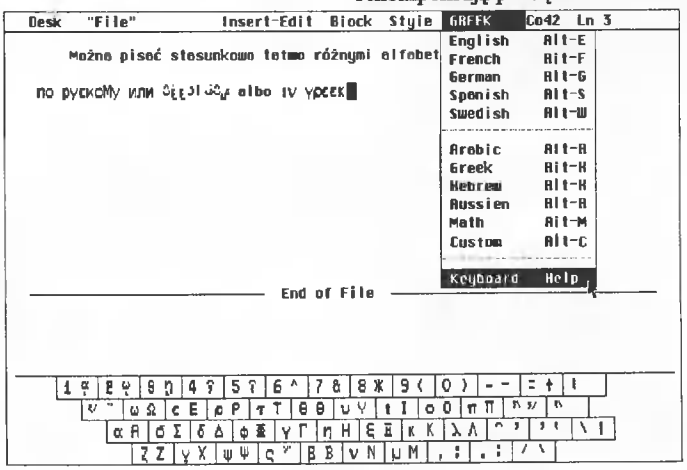
MACIEJ ŻURAWSKI

# EDYTORY

## ciąg dalszy z poprzedniego numeru

### POWER WRITER

Czy mieliście kiedykolwiek potrzebę napisania kilku słów po arabsku? Power Writer Multilingual Word Processor umożliwi wam to. A ponadto pozwoli uzyskiwać znaki charakterystyczne dla języków: angielskiego, francuskiego, hiszpańskiego, szwedzkiego, greckiego, hebrajskiego, rosyjskiego, a także symbole matematyczne. Niestety, nie jest on do końca dopracowany, i trzeba stwierdzić, że jest to raczej "sztuka dla sztuki", niż pełnowartościowy produkt mogący przydać się w praktyce. Wydruk w niskiej rozdzielczości jest kiepskiej jakości, co tym bardziej przesądza o niskiej ocenie. Jego główną zaletą jest to, że w ogóle istnieje.



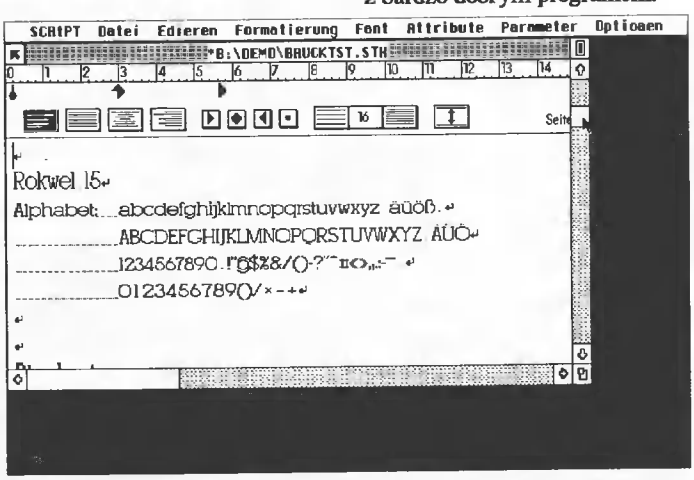

POWER WRITER

### SIGNUM II

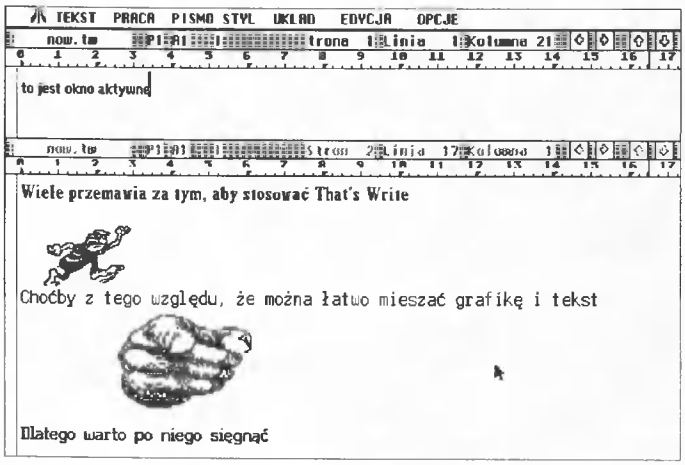
Jeśli opisuję edytory graficzne, to nie może zabraknąć Signum II. Produkt, który jest tak całkowicie odmienny w swej filozofii działania od innych, tradycyjnych programów na ST, że najczęściej jest utrapieniem dla początkujących użytkowników. Jednak jego możliwości całkowicie rekompensują początkowe trudności. Trzeba stwierdzić, że rzeczywiście jest to edytor o niespotykanych zaletach. Pierwszą z nich jest praca w trybie graficznym, dzięki czemu od razu widać, jak dokument będzie wyglądał po wydrukowaniu (WYSIWYG). Drugą zaletą jest łatwość uzyskiwania znaków specjalnych, ponieważ w jednym dokumencie można umieścić siedem różnych krojów, z których każdy może być modyfikowany (np. tekst piszemy alfabetem łacińskim, a wzory matematyczne - osobnym krojem MATHEM). Jest to cecha przybliżająca go nieco do sławnego "pecetowskiego" ChiWritera. Możliwość dołączenia grafiki, to rzecz klasyczna w takich edytorach. Jednak, wbrew pozorom, nie jest to narzędzie, którego zastosowanie byłoby uniwersalne. Podstawową wadą jest praca na jednym dokumencie, często dyskwalifikująca edytor przy poważnej pracy. Chociaż ciąży on w kierunku programów DTP, nie jest aż tak elastyczny, żeby umożliwić wygodny skład. Specyficzny sposob uzyskiwania polskich liter powoduje, że dokumenty stworzone przy pomocy Signum trudno poddają się konwersji. Dodatkowym utrapieniem jest dość długi plik, jaki jest tworzony w przypadku dołączania grafiki.
A konieczność dbania o zachowanie odległości między literami sprawia, że program ten nadaje się raczej do pisania listów i skomplikowanych wyrażeń matematycznych (w czym też nie do końca jest dobry), niż normalnego pisania dużych opracowań. Niazaprzeczalną zaletą jest wspaniała jakość wydruku, także na drukarkach dziewięcioigłowych.

### SCRIPT II

Program Script śmiało może być uznawany za następcę Signum II. Widać to zresztą po wykorzystywaniu krojów liter w formacie Signum. Nie jest to dziwne, gdyż w jednym i w drugim przypadku mamy do czynienia z produktami tej samej firmy. Poprawiono wiele rzeczy, można już w nim opracowywać cztery dokumenty naraz, dodano parę nowych opcji. Wszystko to sprawia, że jest to edytor bardzo przyjemny w użyciu.
Formatowanie tekstu na bieżąco, łatwość zmiany podstawowych parametrów, graficzny podgląd pomniejszonych stron, a także możliwość wydruku zarówno w trybie graficznym, jak i znakowym! Nie wspominam o takich typowych operacjach, jak działania na blokach, czy wyszukiwanie słów, które są podstawą działania wszystkich edytorów i tu również istnieją. Czy czegoś tu nie brakuje? Owszem, nie wspomniałem o rzeczy najważniejszej, a mianowicie o polskich znakach. I tu czeka użytkownika kubeł zimnej wody. Po wszystkich ułatwieniach, jakie oferuje SCRIPT II, przy wprowadzaniu naszych kochanych ą, ę czy ł napotykamy na trudności. Gdyby nie to, mielibyśmy do czynienia z bardzo dobrym programem.




SCRIPT II




## TEMPUS WORD

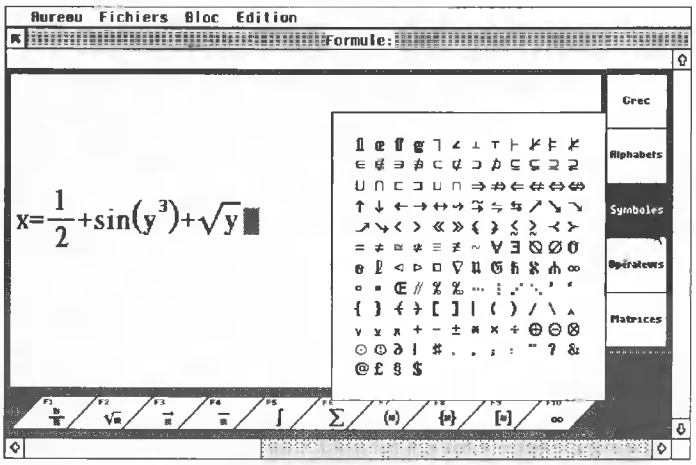
### TEMPUS WORD

Zdecydowanie najlepszy edytor, z jakim kiedykolwiek się spotkałem. Cokolwiek by nie napisać o nim, to i tak nie będzie to w pełni odzwierciedlać wszystkich jego możliwości. Cechą wyróżniającą go spośród wszystkich wcześniej przedstawionych, jest możliwość przypisania dokumentu do określonego użytkownika, utajnienie poprzez hasło. Edytor tradycyjnie oferuje pracę na kilku dokumentach i zwykłe funkcje, podgląd wyglądu strony, szybki wydruk w trybie znakowym, automatyczny backup i wiele, wiele innych. Do tego możliwość konfigurowania wyglądu środowiska (to modny ostatnio trend), rozbudowane moduły pomocnicze, konwersja kodów. Patrząc jednak przez pryzmat użyteczności, trzeba stwierdzić, że w przypadku sytemów opartych na napędach dysków elastycznych, nie jest ona zbyt duża. Tempus Word po prostu wymaga twardego dysku! A zatem będzie on pozycją, po którą sięgnie dopiero doświadczony użytkownik. Kolejną, niezbyt przyjemną cechą, jest wykorzystywanie specyficznego formatu liternictwa, niezgodnego z żadnym do tej pory rozpowszechnionym. Co za tym idzie, nie ma dużej liczby dostępnych krojów pisma. Nie mówiąc o polskich znakach. Te co prawda da się uzyskiwać poprzez odpowiednie przekonfigurowanie systemu, ale jest to, jak wspomniałem, praca dla zaawansowanego użytkownika. Krótko mówiąc, jest to edytor, którego olbrzymie możliwości często są nie w pełni wykorzystywane.

### THAT'S WRITE

Ten program też jest czymś specyficznym. Nie posługuje się klasycznymi oknami, lecz czymś, co nieodparcie kojarzy mi się z systemem operacyjnym Amigi. I tak, aby dostać się do dokumentu w oknie leżącym pod aktualnie opracowywanym, trzeba "ściągnąć" je pionowo w dół, do momentu aż ukaże się tekst, o który nam chodzi, i dopiero wtedy można go uaktywnić. Tu przynajmniej wiadomo, które okno jest aktywne - inaczej niż w Amidze. Ale wszystko jest przecież sprawą gustu. Ja w każdym razie czuję się niepewnie bez możliwości zmniejszania i umieszczania okien w dowolnym miejscu. Nie jest to jednak cecha decydująca o używaniu edytora. A ten, na pierwszy rzut oka wygląda całkiem, całkiem. Oferuje użytkownikowi dwa okna, w których formatuje tekst zupełnie sprawnie (może to robić w trybie automatycznym, lub ręcznym). Możliwość eksportowania tekstu daje szansę na opracowywanie dokumentów w innych edytorach z funkcją "Import ASCII". Rzeczą przydatną jest poprawiony File Selector i automatyczne nagrywanie dokumentu w określonych odstępach czasu. Uzyskiwanie polskich liter - bez zastrzeżeń. Dość ładne kroje ekranowe mogą przesądzić o jego wyborze. Edytor wydaje się być dość wygodny, przyjemny, ale po pewnym czasie denerwująca jest jego niezbyt szybka praca. Prócz tego jest to program, który odstępuje od klasycznych rozwiązań i nie zawsze wychodzi mu to na dobre.

Procesory tekstu, to nieodzowny etap procesu DTP, ale niemniej ważne są programy pomocnicze. Do nich należy Bizon, produkt całkowicie polski. Jest to program służący do dzielenia wyrazów zgodnie z ortografią polską dla potrzeb Calamusa. Akceptuje pliki w formacie Wordplusa i oczywiście ASCII. Standardy kodowania polskich znaków to Polonica i Mazovia (inne też możliwe). Praca programu nie sprowadza się jedynie do dzielenia tekstów. Oprócz tego można nadawać mu takie atrybuty, jak wielkość interlinii, wielkość liter, wielkość wcięcia akapitowego. Tak przetworzone teksty są zapisywane w formacie Calamusa (CTX).




## SIGMA

Sigma - to z kolei program do tworzenia dowolnie skomplikowanych wzorów matematycznych. Opracowane wzory zapisuje się jako mapę bitową w formacie IMG. Znajomy matematyk, gdy zobaczył po raz pierwszy ten program, pozostał przez pewien czas w osłupieniu, po czym podsumował następująco: "to jest piękne...". Powodów do zachwytu jest kilka. Po pierwsze cała masa znaków specjalnych, operatorów, stosowanych wyłącznie we wzorach, po drugie, kilka alfabetów z literami równie często spotykanymi we wcześniej wymienionych wzorach, po trzecie, to wygoda opracowywania najbardziej nawet zagmatwanych wzorów. Jest to program, który może się przydać osobom, które poważnie zajmują się DTP, i przed którymi staje problem składu tekstów specjalnych. Na koniec - aż prosi się o jakieś podsumowanie. Pozwolę sobie na parę uwag, dotyczących wcześniej wymienionych programów. Otóż edytor tekstu najczęściej ma służyć wprowadzaniu dużej ilości tekstu i pod tym względem powinien być najbardziej wygodny. Dlatego moje typy w kategorii programów najbardziej niezawodnych to: Wordplus, Word Writer, a także That's Write. Wśród edytorów, które dają nieco większe możliwości kształtowania dokumentu, pierwszeństwo dałbym równorzędnie Signum i Scriptowi, nieco słabiej w polskich warunkach sprawdza się Tempus Word, mimo największych możliwości.

Nie było tu ani słowa o wielu edytorach (Word Perfect, Calligrapher, i in.), które nie przyjęły się z różnych względów (duża objętość, niestandardowe fonty, brak polskich liter, za dużo funkcji (!), trudna obsługa). Co nie znaczy, że są to edytory złe. Po prostu nie sprawdziły się one w polskich warunkach. Na pewno znajdzie się ktoś, kto mógłby wskazać jeszcze inny edytor, którym posługuje się z powodzeniem.
Z przyjemnością opublikujemy takie wywody. □

*ciąg dalszy ze str. 1*

wany, a poszczególne komponenty są bardziej specjalizowane. Prócz komputera znaleźć można więc klawiaturę-matkę (lub syntezator), który służy do wprowadzania muzyki. Nie tu jednak tkwi różnica. Istotnym dla osiągnięcia odpowiedniego, pełnego brzmienia i komfortu pracy jest zebranie odpowiedniej ilości modułów syntezatorowych i samplingowych. Zwykle studio musi wykazać się przynajmniej kilkoma instrumentami, aby zadowolić klientów wychwytujących najmniejsze niuanse dźwiękowe. Dla usprawnienia pracy, producenci najczęściej decydują się na instrumenty z brzmieniami zapisanymi w ROMie. Pozwala to na szybkie przeszukanie biblioteki i - w wielu wypadkach - znalezienie podstawowych brzmień. Istnieją także moduły specjalizowane, zawierające tylko barwy jednego gatunku, np. E-mu PROTEUS/2 (próbki poszczególnych instrumentów orkiestry symfonicznej), E-mu PROTEUS/3 WORLD (instrumenty etniczne), E-mu PRO/CUSSION, ALESIS D4, Roland R-8M (próbki instrumentów perkusyjnych). Są to urządzenia "multitimbral" (wielokanałowe), i dla umożliwienia dokładniejszej obróbki dźwięku, zaopatrzone są w kilka niezależnych wyjść audio. (Przykładowo przez wyjście 1 wyprowadzamy "fortepian", przez wyjście 2 - bas, przez 3 - werbel, 4 - "stopę" itd., a następnie każdy sygnał doprowadzamy do osobnego wejścia w mikserze; dzięki temu można kontrolować dokładnie każdy pojedynczy tor akustyczny, i np. do werbla dodać pogłosu, a partii basu dodać niskich częstotliwości.)

Nie wszystkie jednak brzmienia znaleźć można w fabrycznie "napełnionych" modułach. Tam, gdzie trzeba zastosować oryginalne, charakterystyczne dźwięki, wykorzystuje się samplery. Standardem stały się stereofoniczne urządzenia pracujące z rozdzielczością 16-stu bitów. Najczęściej używa sie ich przy nagrywaniu powtarzających się sekwencji (np. chórków), "pozamuzycznych" odgłosów (oklaski, gwizdy) i charakterystycznych "jąkających się" partii wokalnych. Starsze modele o mniejszej pojemności (np. AKAI S-900) bywają wykorzystywane do odtwarzania próbek bębnów (te są bowiem na tyle krótkie, że mogą się zmieścić w pamięci urządzenia).

Większość produkowanych obecnie modułów z zewnątrz przypomina magnetowid lub magnetofon hi-fi. Mogą być one zresztą - podobnie, jak sprzęt hi-fi - ustawiane w "wieżę", stąd ich potoczna nazwa "rack" [ang. półka] i standardowa szerokość - 19 cali. W obudowach takich umieszczane są także procesory efektów i inne urządzenia studyjne.

Dopóki mamy do czynienia tylko z instrumentami MIDI, sprawa wydaje się łatwa. Kiedy jednak w grę wchodzi

## nagranie

partii wokalnych i gitarowych, które z natury nie bardzo dają się sterować przez sekwencer, zaczyna się zabawa z synchronizacją. Trzeba bowiem zgrać w czasie partie wykonywane przez system MIDI, z tymi, które nagrane są na wielośladowym magnetofonie (czyli np. głosem wokalisty). Nawet równoczesne włączenie sekwencera i magnetofonu (czego zresztą człowiek nie jest w stanie wykonać z pożądaną precyzją) nie zapewniłoby sychronizacji na dłużej niż minutę - nawet minimalna różnica prędkości przesuwu taśmy sprawia, że obydwa układy rozmijają się, i - w najlepszym wypadku - możemy posądzić muzyków o niechlujnośc wykonania. A co wtedy, kiedy producent chce posłuchać nagrania nie od początku, ale np. od drugiego refrenu? Jest na to sposób. Na jednym ze śladów magnetofonu należy zarejestrować kod SMPTE (czyt. "sempti" - skrót od Society of Motion Picture and Television Engineers). Kodem tym zapisana jest informacja o bieżącej godzinie, minucie, sekundzie i "ramce" nagrania. W specjalnym konwerterze, SMPTE jest zamieniany na MIDI Time Code (kod czasowy MIDI), który przejmuje funkcję taktowania sekwencera spełnianą dotąd przez wewnętrzny zegar ATARI. MTC nie tylko podaje tempo, ale także niesie informację o numerze odtwarzanego właśnie taktu - dzięki temu można startować magnetofon od dowolnego miejsca, a sekwencer i tak po ułamku sekundy potrzebnym na odczytanie tego numeru sam się zsynchronizuje.

Konwerter SMPTE/MIDI można kupić jako osobny moduł, jednak użytkownicy ST są w dogodniejszej sytuacji: produkowany przez Steinberga cartridge MIDEX+, prócz tego, że zawiera cztery dodatkowe porty MIDI dla Cubase'a, ma także wbudowane wzmiankowane urządzenie. Konkurencyjny C-Lab oferuje własną przystawkę pod nazwą UNITOR.

Oczywiście na tym rola ATARI się nie kończy, gdyż pozostaje jeszcze najważniejsza część pracy w studiu, czyli

## mix.

Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych softwarowych sekwencerów, producent nie musi już nadzorować kilkudziesięciu potencjometrów i przełączników jednocześnie ("Panowie, zgrywamy jeszcze raz, zapomniałem podgłośnić soło po drugim refrenie..."). Każdą pojedynczą operację może wpisać do sekwencera, a w finałowym momencie... udać się na kawę - oczywiście, pod warunkiem, że dysponuje na tyle nowoczesną konsoletą miksersk, że potrafi ona współpracować z MIDI. Coraz częściej - również w Polsce - staje się to jednak standardem.

Najprostszym udogodnieniem, jakie może oferować STówka podczas produkcji nagrań, jest przełączanie ustawień miksera za pomocą komend Program Change. Wcześniej trzeba znaleźć i zapisać w jego pamięci kilkanaście bądź kilkadziesiąt takich "setów" odpowiadających poszczególnym fragmentom utworu, a sekwencer je po prostu "odpala" w pożądanych momentach. Jest ważne aby wyciszać nie używane w danej chwili kanały miksera, aby nie dodawały one niepotrzebnego szumu (nawet najlepsze studia mają z tym kłopoty!). Bardziej zaawansowane korzystanie z opisywanego systemu pozwala na zdalne sterowanie - za pomocą komend Continuous Controllers - głośnością, pozycją stereo, itd. każdego kanału miksera. W programie Cubase, na przykład, możemy za pomocą myszy przesuwać potencjometry przedstawionej na ekranie konsolety, a wszystkie parametry są natychmiast przesyłane do prawdzwego miksera, a także rejestrowane na jednym ze śladów sekwencera. Dzięki temu, niedostępne jeszcze niedawno "automatyczne zgranie", stało się powszechną rzeczywitością.

Jeśli komputer wyposażony jest we wspomniany wcześniej multi- port MIDI, możliwe jest sterowanie jeszcze większą liczbą urządzeń, przede wszystkim procesorami efektów. Dla zapewnienia muzyce odpowiednio bogatego brzmienia, niezbędne jest często użycie kilku lub kilkunastu efektów przestrzennych dodawanych do poszczególnych instrumentów w jednym utworze (kilka rodzajów echa o różnych czasach odbicia, kilka rodzajów pogłosu o różnym czasie, chorus, flanger itp.). Parametry tych efektów mogą być zmieniane za pomocą Program Change - jeśli wcześniej odpowiednie ustawienia zapisano w pamięci urządzenia, lub za pomocą Continuous Controllers - wtedy możliwe jest np. płynne zwiększanie czasu pogłosu lub inne niecodzienne efekty. Wygląda to podobnie jak w przypadku miksera.

Powyższy artykuł może tylko pobieżnie przedstawić rolę, jaką ST spełnia w studiu nagraniowym. Nie jest to także jedyny sposób wykorzystania tego komputera do profesjonalnego produkowania muzyki. Coraz powszechniejszym staje się tzw. hard disk recording, czyli zastąpienie magnetofonu samplerem zapisującym bezpośrednio na twardym dysku (nie w RAMie), i tu również ATARI ma się czym pochwalić. O tym jednak przy innej okazji...